

# Age of Empires III

Saltar a: [navegación](#), [búsqueda](#)

## *Age of Empires III*

<b>Desarrolladora(s)</b>	<a href="#">Ensemble Studios</a>
<b>Distribuidora(s)</b>	<a href="#">Microsoft</a>
<b>Diseñador(es)</b>	<a href="#">Bruce Shelley</a>
<b>Plataforma(s)</b>	<a href="#">Windows XP</a> - <a href="#">Mac OS X</a>
<b>Fecha(s) de lanzamiento</b>	<a href="#">18 de octubre</a> de <a href="#">2005</a> ( <a href="#">Norteamérica</a> ) <a href="#">4 de noviembre</a> de <a href="#">2005</a> ( <a href="#">Europa</a> )
<b>Género(s)</b>	<a href="#">Juego de estrategia en tiempo real</a>
<b>Serie</b>	<a href="#">Age of Empires</a>
<b>Modos de juego</b>	<a href="#">Un jugador</a> y <a href="#">Multijugador</a> (hasta 8 jugadores)
<b>Formato(s)</b>	3 <a href="#">CD</a> o 1 <a href="#">DVD</a>
<b>Requisitos</b>	<a href="#">Windows XP</a> o superior, Procesador 1.4 <a href="#">GHz</a> , 256 MB <a href="#">RAM</a> , <a href="#">Tarjeta gráfica</a> con 64 MB y <a href="#">Hardware T&amp;L</a>
<b>Sitio web oficial</b>	<a href="#">www.ageofempires3.com</a>

*Age of Empires III* (usualmente abreviado *AOEIII* o simplemente *Age 3*) es un [videojuego de estrategia en tiempo real](#) para [computadoras personales](#), desarrollado por [Ensemble Studios](#) y publicado por [Microsoft Games](#) para los sistemas operativos [Windows](#) y [Mac](#).<sup>1</sup>

*AOE3* cuenta la historia de la [colonización europea de América](#) entre, aproximadamente, [1500](#) y [1850](#) d.C. y el jugador debe escoger una de las ocho naciones del Viejo Mundo.<sup>1</sup> *Age 3* tuvo muchas innovaciones en comparación a las versiones pasadas de la saga, tales como la evolución del juego de *RTS*, especialmente con la

adición de un asentamiento fijo para cada civilización o [madre patria](#), es decir, una [metrópoli](#) de la civilización, combinando este modo de juego con mejoras de [juegos de rol](#). El juego tiene dos expansiones, la primera, lanzada en otoño de 2006, se denomina [Age of Empires III: The WarChiefs](#) la cual incluyó tres civilizaciones [amerindias](#) y aparte permitió la opción de «[revoluciones independentistas](#)» para sublevarse de la madre patria y cambiar así la modalidad del juego cerca del final de cada partida; esta opción solo se activa si la metrópoli fue creada con el modo de supremacía, y se activa en el centro urbano de cada colonia. La segunda expansión, lanzada en otoño de [2007](#), se denomina [Age of Empires III: The Asian Dynasties](#) e incluye tres civilizaciones [asiáticas](#) además de nuevos mapas y nuevos modos de juego.<sup>2</sup>

AOE3 vendió alrededor de 2 millones de copias, en mayo de [2008](#). Recibió críticas favorables y varios premios, incluyendo "Mejor juego de RTS del 2005" por [GameSpy](#), también, fue uno de los juegos más vendidos en el 2005.<sup>3</sup> En el [2007](#), *Age of Empires III* fue el séptimo mejor vendedor de juegos de ordenador, con alrededor de 313.000 copias vendidas.<sup>4</sup>

## Contenido

[[ocultar](#)]

- [1 Antecedentes](#)
  - [1.1 Desarrollo](#)
  - [1.2 Lanzamiento](#)
- [2 Sinopsis](#)
- [3 Historia](#)
  - [3.1 Acto I: Sangre](#)
  - [3.2 Acto II: Hielo](#)
  - [3.3 Acto III: Acero](#)
- [4 Modo de juego](#)
  - [4.1 Un jugador](#)
  - [4.2 Multijugador](#)
- [5 Civilizaciones](#)
  - [5.1 Civilizaciones Nativas o Indígenas](#)
- [6 Características](#)
  - [6.1 Edades](#)
- [7 Gráficos](#)
- [8 Recepción y crítica](#)
- [9 Véase también](#)
- [10 Enlaces externos](#)
- [11 Referencias](#)

## [[editar](#)] Antecedentes

### [[editar](#)] Desarrollo

*Age of Empires III* desarrolla sus edificaciones con nuevas mejoras con el [motor de juego](#) del [Age of Mythology](#). Una nueva mejora es la inclusión de las simulaciones del

motor de juego de [Havok](#)<sup>5</sup> en la versión de PC y uso el [PhysX](#) en [Mac OS X](#) como motor de juego. Esto significa que varios eventos como la destrucción de edificios y caídas de árboles no serán animaciones precreadas, pero puede ser calculado por estos motores físicos, y es toda una innovación para la serie. Otra mejora en cuanto a gráficos es que el juego incluye [Pixel Shader 3.0](#), el cual permite una mejora en la iluminación y sombreado dando más realismo gráfico.<sup>6</sup>

## **[editar]** Lanzamiento

Después del anuncio del juego el [4 de enero](#) de [2005](#),<sup>7</sup> una versión de prueba fue lanzada el [7 de septiembre](#) de [2005](#). Ésta contenía una parte de la versión original del juego, introduciendo nuevas mejoras, como dos escenarios relatando una campaña, dos mapas aleatorios ([Nueva Inglaterra](#) y [Texas](#)), acceso a dos civilizaciones más (Ingleses y españoles), y una variedad de [modificaciones](#).<sup>8</sup> Una versión de prueba fue lanzada y puesta a disponibilidad con el lanzamiento del juego el [22 de septiembre](#) de [2005](#).

El lanzamiento del juego, el 22 de septiembre de 2005, separaba dos ediciones disponibles: La versión estándar, que incluía el juego y el manual, y la versión "coleccionista", que venía en una caja de presentación que incluía el sonido oficial, documentación extra, un libro de edición de tapas duras titulado *Art of Empires* que contenía el concepto del arte, y un DVD del titulado *The Making of Empires III* en [3D](#).

El juego fue, finalmente, lanzado el [4 de noviembre](#) de [2005](#)<sup>9</sup> con una serie de parches que tenían como objetivo reparar los mínimos [bugs](#) en el software o para agregar nuevas mejoras.

Ensemble Studios lanzó una expansión del juego llamada [Age of Empires III: The WarChiefs](#) el [17 de octubre](#) de [2006](#), la cual contenía 3 nuevas civilizaciones que se podían controlar completamente: La [Confederación Iroquesa](#), la [Gran Nación Sioux](#) y los [Aztecas](#). Además agregó a las civilizaciones europeas adiciones de modos de juegos y más mapas (como los de modo [revolución](#), en donde el jugador puede sublevarse de su país nativo e iniciar un golpe militar activo en el juego). El juego original y la primera expansión se lanzaron al mercado en un solo paquete, llamado "edición oro", el [23 de octubre](#) de [2007](#).<sup>10</sup>

Un segundo paquete de expansión, [Age of Empires III: The Asian Dynasties](#), fue anunciado el [18 de mayo](#) de [2007](#) y lanzado el [23 de octubre](#) de [2007](#); 3 nuevas civilizaciones fueron agregadas: los [japoneses](#), [chinos](#) y los [indios](#).<sup>11</sup>

Una conversión para [Mac OS X](#) del juego fue lanzado el [13 de noviembre](#) de [2006](#) por [MacSoft](#),<sup>12</sup> siguiéndole por su expansión el [18 de junio](#) de 2007.<sup>13</sup>

## **[editar]** Sinopsis

*Age of Empires III* es, principalmente, la colección de juegos del [Nuevo Mundo](#) durante la [era colonial](#) entre, aproximadamente, [1521](#) y [1754](#).<sup>14</sup> En sus títulos previos de las series del género, el juego requiere que el jugador desarrolle la nación europea con un convenio básico del imperio, avanzando por medio de las "edades" y misiones, el desarrollo de la tecnología, y destruyendo las bases enemigas. Existen dos ramas de la

tecnología en el modo de juego: la economía, caracterizada por la colección de recursos, y la producción de unidades civiles que usualmente recogen recursos; y las militares que supone la producción de unidades militares, y los conflictos entre los ejércitos aliados y rivales.<sup>15</sup>

La historia consiste en un conflicto entre dos o más equipos que pelean por desarrollar su poderosa nación, creando y desarrollando tecnologías y edificios, con la eventual derrota, el jugador puede rendirse antes de sostener combate; el juego termina cuando un solo jugador o equipo queda vivo en el juego. A pesar de las típicas características de un juego *RTS*, el *Age 3* agrega mejoras al jugador, tales como comandar tropas marítimas, edificios, recursos, incluso mejorías (como ventajas militares, económicas) en su ayuda.<sup>16</sup>

En el juego existen tres modos de juego: la campaña de batallas que desarrollan un historia dentro del juego, escaramuza de un jugador (batalla entre el jugador y la computadora) y juegos [online multijugador](#).<sup>17</sup>

En la contienda de un solo jugador, diversas personalidades toman lugar entre [jugadores computarizados](#) y humanos, conformando reglas que se pueden modificar antes del juego. El mapa, los recursos y la velocidad de cada jugador puede ser modificada también.

## **[\[editar\]](#) Historia**

El modo de campaña basado en la historia consiste en escenarios relacionados con objetivos preestablecidos, tales como destruir un edificio determinado. En *Age of Empires III*, la campaña sigue a la familia ficticia Black en una serie de tres "actos", que dividen la línea argumental en tres generaciones. Los tres actos son narrados por Amelia Black ([Tasia Valenza](#) en la versión original).

En vez de jugar como una de las civilizaciones estándar, el jugador toma el mando de una civilización especial que está relacionada con el personaje o el período que cada acto representa.

### **[\[editar\]](#) Acto I: Sangre**

Durante el primer acto, el jugador asume el mando de los Caballeros de San Juan, que se asemeja a la civilización española (a pesar de que la facción jugada es en realidad de Malta). Los españoles tenían numerosas colonias en la zona jugada a través del acto.

Ambientado en el siglo 16, el primer acto de la campaña de un jugador comienza con el jugador en el rol de Morgan Black<sup>18</sup> —de los [Caballeros de San Juan](#)—defendiendo el último bastión de [Malta](#) de Sahin "El Halcón" del [Imperio Otomano](#) (en un relato del [Gran Sitio de Malta](#)). Su superior, Alain Magnan, le ordena a Morgan que expulse a Sahin a la playa, para lo que se las arregla hasta que los otomanos traen sus grandes bombardas. Morgan luego enciende una señal de fuego para llamar a la [caballería](#) de apoyo liderada por Alain Magnan, que hace retroceder a los turcos.

Usando un cañón otomano capturado, Morgan y Alain luego expulsan a los otomanos de Malta y destruyen los depósitos de armas otomanos en las cuevas cercanas. En su interior descubren que los otomanos estaban realmente interesados en una biblioteca oculta de piedra que cuenta la historia del Lago de la Luna y la sociedad secreta llamada el Círculo Osseus que lo busca. Alain ordena a Morgan navegar al [Nuevo Mundo](#) para buscar el lago, pero Morgan es atacado por la pirata Elizabet "Lizzie" Ramsey y se ve obligado a desembarcar en el [Caribe](#). Después de derrotar a Lizzie, los hombres de Morgan encuentran algunas cartas de navegación que les guían con seguridad a [México](#).

Aquí Morgan se enfrenta a Sahin y los otomanos que buscan el lago y destruye la base otomana. Sin embargo, el conquistador español Francisco Juan Delgado de León captura a Sahin y a algunos otros turcos antes de que Morgan pueda. Morgan se ve obligado a luchar y derrotar a los españoles, que están atacando a los nuevos aliados de Morgan, los [aztecas](#). Después de su batalla para defender a los aztecas, Morgan se da cuenta de que Delgado y los españoles estaban tras el mapa del Lago de la Luna disfrazado como el mosaico en la plaza de la ciudad de los aztecas. El mosaico muestra que el Lago de la Luna está en la [Florida](#).

Morgan zarpa a la Florida, con la esperanza de vencer a los españoles allí, pero su flota es dañada por un huracán y se ve obligado a atracar en [Cuba](#). Allí se gana el respeto de Lizzie la Pirata y llega a un acuerdo, prometiéndole a Lizzie las flotas de oro español si ella lo lleva a la Florida.

En la Florida, Morgan y Lizzie son encontrados por Alain Magnan, que le ordena a Morgan capturar los barcos del tesoro español, mientras que él se dirige a capturar el lago. Juntos Morgan y Lizzie capturan la flota, matando a Delgado en el proceso, y capturan a Sahin. Sahin le dice a Morgan que el Círculo cree que el Lago de la Luna es la [Fuente de la Juventud](#) y que su intención desde el principio era evitar que el Círculo obtuviese la Fuente.

Alain Magnan regresa del lago y le ordena Morgan que ejecute a sus aliados nativos y Sahin como salvajes, pero tanto Sahin como Lizzie le demuestran a Morgan que Alain es en realidad el líder del Círculo Osseus. Por lo tanto, el caballero, el turco y el pirata deciden trabajar juntos para destruir la Fuente de la Juventud para detener los planes del Círculo de dominación del Nuevo Mundo. Al llegar al Lago de la Luna, el grupo captura y defiende un enorme cañón fijo llamado "arma fija". Usando el arma fija, la flota de [brulotes](#) de Lizzie hechos de los barcos del tesoro capturados cargados con los explosivos de Sahin, y las fuerzas de tierra de Morgan repeliendo a la Guardia Ósea de élite del Círculo, destruyen la fuente. Como los daños de la Fuente aumentan, Alain Magnan dirige personalmente una fuerza de Guardias Óseos en un contraataque y es asesinado durante la lucha. Después de que la Fuente es destruida y el Círculo es derrotado, Sahin regresa a su propio país, y Lizzie, con todo su oro español hundido en el fondo del lago, se va hacia el Caribe (aunque se hace alusión que ella se reúne con Morgan varios años más tarde). Morgan es visto por última vez preguntándose sobre el significado de la Fuente y si realmente era la Fuente de la Juventud y es visto llenando su cantimplora vacía con el agua del lago.

[\[editar\]](#) **Acto II: Hielo**

Durante el segundo acto, el jugador juega como los [Mercenarios](#) de John Black, que están modelados por un cruce entre las civilizaciones francesa y alemana. Los franceses estuvieron involucrados en el comercio de pieles en el momento, y los mercenarios alemanes estaban en gran uso durante este tiempo.

A mediados del siglo dieciocho,<sup>19</sup> el nieto de Morgan, John Black, y su amigo [mohawk](#) Kanyenke están en su camino a través de las Carolinas a Brunswick con su banda de mercenarios después de haber sido llamados por el gobernador de la colonia, el tío de John, Stuart Black. Después de defender la colonia contra los invasores [cherokee](#), John y Kanyenke atacan a los campamentos de guerra cherokee, obligando a los cherokee a arreglar un acuerdo de paz. Pero mientras John, Kanyenke, y la mayoría de la guarnición de la colonia están ausentes en las negociaciones tanto ellos como Brunswick son atacados por un ejército británico al mando del General Warwick, que captura la ciudad. Warwick captura a Stuart y comienza a hacerle preguntas acerca de la ubicación del Lago de la Luna. John y Kanyenke regresan y expulsan a las fuerzas de Warwick de Brunswick, pero Warwick y Stuart se han ido. John se da cuenta de que el Círculo Osseus ha regresado. Kanyenke cree que su hermana, Nonahkee podría estar en peligro, también, y la pareja se va para Nueva Inglaterra. La sospechas de Kanyenke terminan siendo verdaderas y se enfrentan a Warwick de nuevo cuando ataca el pueblo de Nonahkee esperando obtener la ubicación de John de ella. Después de la batalla, se revela que John Black y Nonahkee están enamorados, pero lo mantienen en secreto de Kanyenke hasta un momento más tranquilo.

John y Kanyenke luego llevan a sus mercenarios en busca del ejército en fuga de Warwick, y se alían con los [franceses](#) en la [Guerra de los Siete Años](#) contra Warwick. Cuando el [Coronel George Washington](#) les dice que Warwick es un renegado y ha sido perseguido por los británicos, John está de acuerdo en seguirle la pista a los británicos. John lleva a sus mercenarios y las fuerzas de Washington y destruye la base de Warwick en la región de los [Grandes Lagos](#). La presencia de la Guardia Ósea del Círculo Osseus allí le prueban a John la existencia del Círculo y que Warwick es el líder del Círculo. En las ruinas de la base del Círculo, John encuentra el cuerpo decapitado de su tío Stuart. John luego pide que Nonahkee se quede en casa mientras que persiguen a Warwick, que ha vuelto a escapar y huyó a las Montañas Rocosas. Kanyenke está de acuerdo y revela que sabe sobre la relación de John con Nonahkee. Él le dice que él no habría elegido a John como su esposo, pero él lo acepta porque él sabe que ella decide a quien ama.

John y Kanyenke luego se disponen a seguir a Warwick, primero ganándose el respeto de las tribus de las [Grandes Llanuras](#) por buenas acciones y ayudando a defenderlos contra las fuerzas de Warwick, luego interceptan el tren de suministros de Warwick y destruyen una base del Círculo fortificada en las montañas. Pronto descubren que Warwick y sus soldados han huido, incluso más al oeste, para actuar como un punto de control para un ejército ruso que baja de Alaska. Ellos se dan cuenta de que el Círculo planea capturar colonias y ciudades británicas y francesas, mientras que sus soldados están en guerra unos con otros. Con la ayuda de algunos mineros, John y Kanyenke derriban grandes puentes de roca para detener a los grandes cañones de los rusos. John envía a Kanyenke y al resto de sus mercenarios de vuelta al este mientras planta explosivos para causar una avalancha y enterrar a los rusos en las montañas. Al final, mientras John está colocando la dinamita, Warwick y varios guardias óseos se le acercan. Warwick intenta matar a John, pero cuando los soldados del Círculo le

disparan, John esquiva las balas, salta al interruptor, y lo empuja, detonando la ladera de la montaña, matándose a sí mismo, a los soldados, y a Warwick, y provocando una avalancha. La avalancha sepulta a los rusos y hace retroceder al Círculo Osseus lo suficiente como para que no causan problemas durante muchos años.

En primavera, Kanyenke había regresado a su poblado, donde se enteró que su hermana había dado a luz al hijo de John, Nathaniel, a quien comenzó a ayudar a criar.

### **[editar] Acto III: Acero**

Durante el tercer acto, el jugador juega como la civilización estadounidense (sólo disponible en la campaña), que se asemeja a la civilización británica.

En 1847,<sup>20</sup> la narrativa se desplaza a Amelia Black, la nieta de John Black y la propietaria heredera de La Compañía Halcón (posiblemente nombrada por Sahin), una [compañía ferroviaria](#) cuya mirada está puesta en expandir las nuevas operaciones del ferrocarril en los [Estados Unidos](#) desde que la compensación otorgada por los británicos y los estadounidenses por el sacrificio de John Black ha sido agotada por el hijo de John, Nathaniel, financiando al [Ejército Continental](#) durante la [Guerra Revolucionaria](#).

Después de derrotar a una compañía de ferrocarril rival y colocando vías para suministrar a la Caballería de EE.UU. cerca de la frontera con México, Amelia conoce a un prospector [francés](#) llamado Pierre Beaumont que la ayuda a ella y al comandante de la Caballería de EE.UU., el Mayor Cooper, a derrotar a un ejército [mexicano](#) que ataca un fuerte. A continuación, atrae a Amelia a una mina en Colorado, donde una visita sorpresa de un viejo Kanyenke, que ha llevado a Cooper y a la caballería con él, revela que Beaumont es el líder del Círculo Osseus. Amelia, Kanyenke, y Cooper persiguen a Beaumont a través de las minas, donde encuentran un mapa al Lago de la Luna.

Los tres viajan a la Florida, pero encuentran que el Lago se ha secado y ahora es un pantano lleno de oro de la flota del tesoro hundida. Allí destruyen una base del Círculo en el pantano. Cooper encuentra y trata de captar a Beaumont, pero Beaumont manda a dos lobos a atacarlo. Cooper le dispara a uno de ellos con su pistola, pero el otro le mata. Amelia, ahora queriendo vengar a Cooper, se entera de los [seminolas](#) locales que hay una ciudad [inca](#) en el [Valle Pacamayo](#) donde varios barriles de agua de la Fuente han sido almacenados.

Amelia y Kanyenke inmediatamente navegan a [América del Sur](#), donde ayudan a [Simón Bolívar](#) a derrotar a los españoles. Bolívar les ofrece sus guías y, con el ejército del Círculo cerca casi detrás de ellos hacen un peligroso viaje a través de los tormentosos [Andes](#) y descubren la ciudad inca en el Valle Pacamayo. Después de ayudar a defender la ciudad del Círculo en una dura batalla, Amelia descubre que Beaumont ha vuelto a escapar, esta vez con varios barriles de agua de la Fuente.

Amelia y Kanyenke luego combaten al Círculo en su última fortaleza en Cuba, y después de aliarse con la colonia española de [La Habana](#) y esperando la llegada de la Marina de los EE.UU., ellos destruyen el Osario y las [armas fijas](#) que la custodian. A medida que la batalla está por terminar, Amelia y Kanyenke pasar bajo un arco en el que Beaumont se oculta. Beaumont salta e intenta apuñalar a Amelia, pero Kanyenke la empuja fuera del camino. Los tres se arrojan al suelo. Beaumont carga hacia Amelia, a

punto de apuñalarla, pero cuando Beaumont se acerca, Amelia lo pateo y Beaumont es empujado hacia atrás. Él rápidamente carga hacia ella de nuevo, pero ella agarra su escopeta y le dispara. Ella luego usa el tesoro almacenado del Círculo para revivir a la Compañía Halcón, y logra construir ferrocarriles a la costa oeste.

Durante los créditos, hay una escena final entre Amelia y una Vieja Focha introducido por primera vez a principios de la campaña. Al principio, sus comentarios acerca de cómo su familia debe estar orgullosa de ella parecen fuera de lugar—entonces él hace una referencia al Círculo y cómo ella fue capaz de derrotarlos en una sola vida, dando a entender que él es el original Morgan Black. Parece ser que ha vivido más tiempo que una persona promedio, porque bebió de la Fuente de la Juventud después del primer acto. Amelia le pregunta que acaba de decir, él responde sabiendo, "No pierda el tren", y luego se aleja.

## [[editar](#)] Modo de juego

### [[editar](#)] Un jugador

Los juegos de un jugador pueden ser jugadores tanto humanos como computadoras, conformando las reglas que se han marcado antes del inicio del juego. El mapa, habilidad AI, y cada jugador puede modificar sus recursos.

En el *Age of Empires 3* se presentan numerosos modos de juego, que son los siguientes:

- 1. **Tutorial:** Sirve para que los jugadores principiantes aprendan a jugar.<sup>21</sup>
- 2. **Maneja lo Básico:** Sirve para que los jugadores que ya han jugado versiones anteriores de [Age of Empires](#) aprendan a manejar lo básico de esta versión del juego..
- 3. **Mapa Aleatorio** (Escaramuza): Sirve para jugar partidas en donde puedes elegir el mapa, los jugadores y sus respectivos colores y el nivel de dificultad; Este modo de juego se divide en 2 submodos: Supremacía y Partida a Muerte.
  - 3.1. **Supremacía:** Comienzas la partida sin recursos, obligándote a ampliar a tu imperio colonial de a poco.
  - 3.2. **Partida a Muerte:** Comienzas la partida con numerosos recursos naturales, permitiéndote avanzar por las edades rápidamente, edificar a tu colonia a gran escala y formar enormes ejércitos poderosos; las partidas a muerte se juegan, por lo general, a alta velocidad.
- 4. **Campaña:** Sirve para jugar una serie de partidas consecutivas que siguen una determinada historia sobre los tiempos del descubrimiento en el [nuevo mundo](#).

Hay dos tipos de clasificación y juego: *Supremacía* y *A Muerte*.

La manera de jugar es la misma que en las partidas individuales, pero aquí te enfrentas a personas de cualquier parte del mundo. Aparecen diversos menús:

- Inicio de ESO: dónde [Ensemble Studios](#) informa de los últimos cambios.
- Explorador partidas: dónde se pueden ver las partidas para unirse a una de ellas, o puedes crear la tuya propia.



- Búsqueda rápida: para jugar una partida de manera más rápida y con cualquiera que esté en ésta búsqueda.
- Metrópoli: dónde gestionas tus metrópolis y tienes acceso a las opciones.
- Explorador de conversación: dónde podrás charlar con el resto de gente on line en alguna conversación abierta, o crear la tuya propia.
- Escaleras: dónde aparecen las listas con los jugadores que han conseguido algún hito.
- Clan: puedes crear tu propio clan o unirse a uno ya existente.

## [\[editar\]](#) Multijugador

Las partidas multijugador pueden ser jugadas en el sitio de [Ensemble Studios Online \(ESO\)](#) incluido en el juego, o vía directIP o por conexión [LAN](#).

AOE 3 incluye una cuenta multijugador gratuita (que solo se puede hacer 1 por juego, esto es, se le asigna a cada juego un código) en Ensemble Studios Online. Similar a la función de [Battle.net](#) de [Blizzard Entertainment](#), la cuenta de ESO permite batallas y [chat](#) con los otros jugadores. Cada copia del juego soporta una cuenta en ESO y una cuenta en [NAO](#). Una notable diferencia entre otros juegos es que el *Age of Empires III* el jugador no necesita reanudar el juego, o puede visitar el juego para pedir una cuenta e iniciar sesión para jugar el *Age 3*.

## [\[editar\]](#) Civilizaciones

El jugador dispone de ocho civilizaciones con diferentes personalidades e idioma. Cada civilización está liderada por un determinado líder histórico que tiene su propio estilo de juego; algunos se preocupan más por su economía, otros se interesan más en su ejército, o bien son más pasivos o tienen un carácter más agresivo, etc. Las personalidades del juego son las siguientes:<sup>1</sup>

Bandera	Civilización	(Capital) / Bonificación <sup>22 23</sup>
<a href="#">Españoles España</a> <a href="#">Reina Isabel "La Católica"</a>		( <a href="#">Sevilla</a> ): La nación más equilibrada en habilidades. Las colonias españolas reciben el mayor apoyo de su <a href="#">metrópoli</a> , porque los envíos son los más veloces y esto los hace muy versátiles. La infantería y caballería colonial española aunque arcaica, tiene una gran diversidad de unidades con diferentes habilidades, eso la hace muy peligrosa en combate; su armada goza de los buques más resistentes, basada en galeones sobresalientes; los envíos de tropas y mejoras militares desde su metrópoli las vuelven muy mortíferas. Sus unidades únicas son: El <a href="#">perro de guerra</a> (creado únicamente por el explorador), el <a href="#">rodadero</a> ( <a href="#">infantería</a> armada con escudo y espada), el lancero (caballería pesada armada con lanza, fuerte contra la infantería) y el <a href="#">misionero</a> (sacerdote montado en <a href="#">asno</a> que se desplaza a mayor velocidad). Además, tienen la mejora única de Piqueros de Tercio. Es la civilización seleccionada por defecto para los principiantes.

**Británicos**  
**Reino de Gran**  
**Bretaña**

*Reina Isabel I*

(**Londres**): La nación con la economía más poderosa y de mayor velocidad en la generación de recursos. El centro urbano produce colonos más rápido. A la cuarta edad, los británicos tienen la opción de producir colonos en sus "casas solariegas"; en ese momento su economía se acelera rápidamente. Además su economía aumenta al usar sus vacas de rapidísima engorda y recolección. Sus **mosqueteros** y **húsares** son más eficaces. Su marina de guerra se especializa en potencia de fuego, a la vez que sus buques **monitor** son los más resistentes y letales. Sus unidades únicas son: los **arqueros de tiro largo** y los **cohetes** de **Congreve**. Poseen mejoras exclusivas para los mosqueteros (los Casacas Rojas) y los húsares (La Guardia Escolta real).

**Franceses**  
**Francia**

*Napoleón*  
*Bonaparte*

(**París**): La mejor nación haciendo alianza con nativos. Se relacionan más fácilmente con ellos, sellando alianzas y sumándolos a su bando con más rapidez y menos costo. Por el contrario, su economía progresa más lentamente. En vez de colonos, cuentan con **coureurs des bois**, una de las dos unidades únicas de los franceses, que posee las mismas funciones que un colono, pero con mayor resistencia en combate y mayor velocidad de construcción y recolección, aunque más caro; tal unidad le da cierta ventaja a los franceses en las primeras fases del juego. La otra unidad única es el **cuirassier**, la unidad de **caballería** pesada más fuerte del juego. Además, los franceses comienzan la partida con un rastreador indígena que les facilita la exploración del mapa. Poseen además mejoras exclusivas para los guerrilleros hostigadores (Voltigeur) y los **cuirassier** (Gendarmes).

**Portugueses**  
**Portugal**

*Enrique el*  
*Navegante*

(**Lisboa**): Los portugueses al avanzar de edad obtienen un **carromato** que puede moverse por el mapa y convertirse en un centro urbano; entonces la economía portuguesa junto a la producción de colonos se va incrementando de forma significativa durante el juego. Sus unidades de ataque a distancia, tanto de infantería, como de caballería son las mejores del juego. Los **dragones** de caballería y los **mosqueteros** son sus mejores soldados. Así mismo, tienen facilidades para espiar al enemigo y ayudar a sus aliados. Su unidad única es el **caçador** (infantería ligera) y el **cañón de salvas**.

**Holandeses**  
**Provincias**  
**Unidas de los**  
**Países Bajos**

*Mauricio de*  
*Nassau*

(**Ámsterdam**): La nación con más dinero. Tienen facilidad para conseguirlo ya que son los únicos que construyen bancos para generarlo más rápido. También tienen ventajas en el campo de los guerrilleros **hostigadores** y la construcción de defensas. Por el contrario, sus aldeanos cuestan monedas en vez de alimento, lo que podría resultar una ventaja en la primera edad, son difíciles de conseguir en la metrópoli. Tienen tres unidades únicas: el emisario

(explorador sin ataque, comienzan con uno en cada partida), el [ruyter](#) (un dragón de caballería más barato, que cuesta menos población, pero más débil) y el [filibote](#) (un [galeón](#) ligeramente más fuerte que el normal). Su mejora exclusiva es el Alabardero de Nassau.

## [Rusos](#) [Rusia](#)

[Ivan el Terrible](#)

([San Petersburgo](#)): La nación que genera ejércitos más rápidamente. Los rusos cuentan con más recursos al comienzo de la partida, pero menos colonos. Sin embargo, tienen la ventaja de crear colonos y unidades de infantería por lotes de cantidades fijas, y eso les da superioridad numérica. Los infantes guerrilleros hostigadores rusos (llamados [strelets](#)) son más débiles que los que reciben otras naciones cuando combaten de forma solitaria, por lo que es mejor llevarlos en formación y acompañados de [granaderos](#), que entre los rusos cuentan con la mejora única Soldados de Paulov. Otras unidades únicas son el [cosaco](#) y el [oprichnik](#), ambos caballería pesada. Los rusos también tienen la ventaja de ser los únicos en construir cuarteles que a la vez son estructuras defensivas, denominados [blocaos](#); por esa razón carecen de torres de destacamento. Una de sus envíos permite mejorar a todos sus soldados a la vez, hasta la cuarta edad. Con los envíos y mejoras respectiva, en la edad 4 los ejércitos se crean instantáneamente, y en grupos de 5 o 10, lo que permite recuperarse de las bajas con mucha facilidad. Otra de sus mejoras únicas se encuentra en los arqueros a caballo, ya que los rusos los pueden mejorar a Tártaros.

## [Alemanes](#) [Alemania](#)

[Federico II el Grande](#)

([Berlín](#)): Los alemanes cuentan con menos colonos desde el principio, lo que genera un desarrollo económico más lento. Para contrarrestar esta desventaja, cuentan con carretones de colonos (colono que recolecta recursos y construye el doble de lo normal, disponible por envío de la metrópoli, o en la cuarta edad utilizando un envío que permite crearlos en los molinos) y unidades de caballería cuerpo a cuerpo ([ulanos](#)), los cuales pueden recibirse de la metrópoli con cada envío. Así mismo, pueden contratar [mercenarios](#) de forma más eficiente que otras naciones. Además de los ulanos y las carretones de colonos cuentan también con los [doppelsöldner](#), un tipo infantería pesada especializada en el combate con espada [mandoble](#), y disponen de un [carro de guerra](#) artillado [Husita](#). Tienen la mejora única Guerrilleros de Aguja.

## [Otomanos](#) [Imperio otomano](#)

[Solimán el Magnífico](#)

([Estambul](#)): La nación con la infantería y la artillería más potente, porque usan exclusivamente armas de fuego. Sin embargo, ambas dependen forzosamente de protección por parte de la caballería, ya que carecen de unidades militares de infantería especializadas en combate cuerpo a cuerpo, aparte del [jenízaro](#). Los turcos otomanos cuentan con un suministro gratuito y automático de colonos, que sólo se

detiene cuando llega a un número establecido y puede aumentarse tal número e incluso acelerarse su creación con la construcción de [mezquitas](#) y el desarrollo de varias tecnologías. Es la nación con más unidades únicas, ya que poseen seis: el [obús](#) (artillería ligera), el [jenízaro](#) (infantería con armas de fuego fuerte), el [espahí](#) (caballería poderosa, disponible sólo en la metrópoli), la [galera](#) (una [carabela](#) más rápida pero menos resistente), la gran bombardera (artillería muy pesada con gran potencia de fuego pero de movilidad lenta) y el [imán](#) (sacerdote).

Además, el jugador puede hacer alianzas con civilizaciones de apoyo o secundarias tales como los [nativos americanos](#), que proporcionan unidades que no cuentan para el límite de población y tecnologías.<sup>1</sup>

Los turcos y los rusos son los únicos que cuentan además con [arqueros a caballo](#) en reemplazo del [dragón](#). Durante el desarrollo del juego, [Ensemble Studios](#) barajó la posibilidad de incluir dos naciones europeas más, la de los [suecos](#) y la de los [italianos](#), pero al final se desearon. Vestigios del desarrollo de estas civilizaciones son entre otros:

1. La [catedral](#) que aparece en las metrópolis de Portugal y España, basada en el aspecto de la [Catedral de Florencia](#) y no en el de ninguna hallada en Lisboa o Sevilla.
2. El [elmeti](#), una unidad de caballería de élite italiana disponible como mercenario, así como la bombardera pequeña, también italiana.
3. La presencia del [arquitecto](#) y el [mercader](#) (unidades que debían recibir los italianos en lugar de colonos) entre los datos del juego, pero que no aparecen en su interfaz jugable.
4. Se pueden contratar [fusileros](#) suecos como mercenarios.

## **[editar] Civilizaciones Nativas o Indígenas**

Estas civilizaciones se encuentran distribuidas de forma aleatoria, en los mapas. En el 1er juego de *"Age of Empires III"*, no se puede jugar con ninguna de estas culturas nativas, sin embargo si se levanta un "Puesto Comercial" en el sitio, se podría incorporar algunas unidades respectivas de estos poblados y desarrollar tecnologías.

- [Aztecas](#): Se encuentran ubicados en [Yucatán](#) y [Sonora](#).

Unidades: [Guerrero Jaguar Azteca](#) y guerrero Águila Azteca.

- [Caribe](#): Se encuentran ubicados en el [Caribe](#) y La Española.

Unidad: Caribe con Cerbatana.

- [Cherokee](#): Se encuentran ubicados en [Nueva Inglaterra](#), Carolina y Bayou .

Unidad: Fusilero Cherokee

- **Comanche**: Se encuentran ubicados en Las Rocosas, en las [Grandes Llanuras](#) y en Texas.

Unidad: [Jinete Arquero](#) Comanche.

- **Cree**: Se encuentran ubicados en Yukón y Saguenay.

Unidad: Batidor Cree.

- **Inca**: Se encuentran ubicados en la [Pampa](#).

Unidades: Inca con Boleadoras y Huaminca Inca.

- **Iroqueses**: Se encuentran ubicados en los Grandes Lagos y Nueva Inglaterra.

Unidades: Asediador Iroqués e Iroqués con [tomahawk](#).

- **Lakota (Sioux)**: Se encuentran ubicados en los Grandes Lagos y las Grandes Llanuras.

Unidades: Jinete con Hacha y Soldado Lobo.

- **Maya**: Se encuentran ubicados en Yucatán y [Sonora](#).

Unidades: [Curandero](#) y Lancero Holcán Maya.

- **Nootka**: Se encuentran ubicados en [Yukón](#) y Saguenay.

Unidad: Apaleador Nootka.

- **Seminola**: Se encuentran ubicados en Bayou y en Carolina.

Unidad: Arquero Tiburón Seminola.

- **Tupí**: Se encuentran ubicados en la Pampa y el [Amazonas](#).

Unidades: Arquero Ombú Tupí y la posibilidad de domesticar Pumas desde el centro urbano.

## **[editar] Características**

- Los barcos son muy poderosos y reciben un nombre aleatorio al ser creados.
- El "Explorador" es una unidad especialmente importante. No muere (sino que permanece inconsciente de la misma manera que los héroes de campaña de [Age of Mythology](#)), al caer puede ser rescatado al situar unidades propias cerca de su cuerpo o, si cayó en territorio enemigo, al pagar un rescate al enemigo. Puede construir "Puestos comerciales" en rutas de comercio y en poblados nativos, y es una de las dos unidades que puede construir centros urbanos.

- Al pasar de edad, se puede elegir un político de manera similar a los dioses menores de [Age of Mythology](#), pero cuyo impacto en el juego es mucho menor.
- Dependiendo de las características del terreno, los proyectiles de la artillería tipo cañón (falconetes, bombardas, barcos y los edificios artillados), rebotan causando daño en un segundo lugar de impacto.
- Por todo el mapa hay repartidos tesoros con guardianes. Si se derrotan estos guardianes, se pueden obtener aldeanos, recursos, mejoras para el explorador o hasta unidades guerreras. Otros tesoros no tienen guardianes, pero sus recompensas son mucho más bajas que los protegidos.
- Los puestos comerciales en rutas de comercio permiten obtener experiencia o de cualquier recurso adicional (esto último solo si la ruta comercial es mejorada).
- Las cartas que proporcionan recursos, unidades o mejoras adicionales, aumentan la jugabilidad y posibilidades de personalización de tu nación.
- No se puede construir cerca de ningún primer centro urbano enemigo (el que tienen desde el comienzo de la partida), hasta que se destruya (los otros centros urbanos no serían el primero).
- Las unidades después de cada batalla o escaramuza, si triunfan, pueden celebrar alzando sus rifles o sables al cielo y gritando vítores.
- Los edificios no se reparan con un aldeano, se pueden reparar por sí solos con un comando que se encuentra en la esquina inferior derecha de la pantalla al seleccionar un edificio.
- Los aldeanos o colonos ahora ya no necesitan un centro urbano o puestos donde guardar sus recursos, ya que éstos son automáticamente guardados sin necesidad de desplazarse.

## [\[editar\]](#) Edades

Las edades del juego son:

- [Edad de los Descubrimientos](#) (Renacimiento): Primera edad del juego; se centra en la recolección de recursos (alimento y madera principalmente), la creación de colonos o casas.
- Edad Colonial (Coste: 800 de alimentos): Segunda edad del juego, La civilización puede crear cuarteles para formar los primeros soldados, la fundición de artillería para crear granaderos y el establo para crear la caballería.
- Edad de las Fortalezas (Coste 1200 de alimentos y 1000 de oro): Tercera edad del juego, aquí aparecen las plantaciones (fuente de recolección de oro). Aparecen soldados más avanzados como el guerrillero o artillería ligera (falconetes), también se pueden mejorar los soldados a rango "veterano" y el arsenal, edificio en donde se mejora a los soldados. A través de ciertos envíos las civilizaciones pueden crear fuertes para mejorar la defensa de la colonia
- Edad Industrial (Coste 2000 de alimento y 1200 de oro): Cuarta edad del juego, aparecen mejoras para subir el rango de los soldados a "vigía" para así mejorar su eficacia. A través de ciertos envíos se pueden construir fábricas para reforzar la economía o crear artillería pesada, como cañones reales (españoles, alemanes, franceses, holandeses, rusos y portugueses), grandes bombardas (otomanos) y cohetes de congreve (británicos) y además en la fundición de artillería aparecen los morteros.
- Edad Imperial (Coste 4000 de alimentos y 4000 de oro): Última edad del juego, se pueden crea un capitolio para desarrollar mejoras potentes en la economía.

Existe la última mejora para subir de rango a los soldados denominado "imperial" (que es más costoso que las previas mejoras pero altamente efectivo).

## **[editar]** Gráficos

El juego está desarrollado en [3D](#) y emplea el motor de juego [Havok](#). A comparación de otras versiones de la serie de juegos de [Age of Empires](#), hay una diferencia gráfica bastante amplia. Destaca:<sup>24</sup>

- Los edificios y barcos pierden partes y se derrumban de forma más realista.
- El agua refleja los árboles y demás.
- Se puede rotar y hacer zoom en la vista del juego.
- Las unidades golpeadas por un cañonazo salen, literalmente, volando.
- Sale sangre de las unidades impactadas por un arma.
- Los soldados que atacan a distancia, recargan, a diferencia de [Age of Empires 2](#).
- Los soldados de infantería y caballería que atacan edificios, lanzan antorchas a ellos en lugar de atacarlos con sus armas.

## **[editar]** Recepción y crítica

[Microsoft Game Studios](#) y [Ensemble Studios](#) anunciaron que *Age of Empires III* pasará a la historia como el título más vendido en el mundo de las franquicias, habiendo superado ya el millón de copias desde su lanzamiento en [Octubre](#). En [España](#), *Age of Empires III* ha ocupado los primeros puestos del ranking de los juegos más vendidos de [PC](#) durante 4 meses, y ya se han vendido más de 50.000 copias.

Para celebrar este récord sin precedentes, Ensemble Studios organizó un campeonato mundial para descubrir al jugador más rápido de *Age of Empires* en un combate denominado *Fastest Industrial Age*, se llevó a cabo el [14 de febrero](#) de 2006.<sup>25</sup>

Durante dos semanas, los jugadores de *Age of Empires III* lucharon por el título del jugador más rápido de la saga. Los jugadores compitieron en una zona del mapa elegida al azar y se pusieron en camino hacia la aventura, para llegar a la Era Industrial en el menor tiempo posible. El jugador más rápido fue coronado campeón y ganó la 1ª plaza del premio de un juego de PC, patrocinado por [Intel](#). Adicionalmente [NVIDIA](#) patrocinó a la segunda y tercera plaza, con premios de una tarjeta gráfica [7800GTX](#) y [7800GT](#).<sup>26</sup>

Los participantes presentaron sus partidas grabadas vía email y pudieron monitorizar los tiempos de sus contrincantes a través de un marcador actualizado que se alojó en [www.agecommunity.com](#). Las diez partidas más rápidas están disponibles para descargar.